

LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS
Replay®
N6

ISSN 2545-739X · AÑO 1 · NÚMERO 6
AGOSTO 2017 · ARGENTINA $60

T.M.
対空手道戦
青春美少女編
青春!! 熱血!! 決闘!!
ファン待望のV.S.方式搭載
「カラテ」がますますおもしろくなった。
DECO

POWER

COWABUNGA!

LOS VIDEOJUEGOS FUERON MUCHO MÁS QUE SOLO UN ENTRETENIMIENTO EN MI VIDA.

Como muchos de ustedes, a mí me hacían bastante bullying en la escuela. Por suerte, la computadora y el Family Game llegaron en el momento justo para permitirme vivir fantasías alternativas y desafiarme a mí misma. Sin embargo, ser mujer y jugar videojuegos en gran medida fue meterse en otro tipo distinto de bullying. No les voy a mentir, ir a jugar *Diablo 2* o *Counter Strike* a un cyber, meterme en partidas online de *Dota 2*, desafiar a mis amigos en cualquier *King of Fighters* y muchas situaciones similares me llevaron a tener que adaptarme a un mundo donde las mujeres no eran muy bien aceptadas. Pero cuando sentís pasión por algo no te importa nada, así que se convirtió en la valentía de ser una de las pocas y, sobre todo, de intentar ser la mejor para que el género no fuera motivo de crítica. Por suerte, las cosas están cambiando y muchos empiezan a darse cuenta de que esto es para todos.



JUGAR EN PIJAMA
sigue siendo costumbre hasta hoy.

¿Qué quieren que les diga? Hoy tuve la fortuna de encontrar un grupo de hombres inclusivos, que me incorporaron, junto con otras chicas, para cumplir uno de mis sueños: escribir sobre videojuegos en una revista hecha con dedicación y amor. Por eso, para mí, formar parte del equipo de ***Replay*** no es otra cosa que el premio de haber puesto todas mis fichas en la experiencia hermosa que es jugar sin importar lo que los demás dijeran y poder rendirle culto a este arte.

Jimena

N6
Replay
equipo

diseñan
Juan Ignacio Papaleo, Marcelo Bermúdez.

escriben
Carlos Andrés Maidana, Daniela Saav, gBot, Sergio Andrés Rondán, Ezequiel Vila, Jimena Nymeria, Juan Manuel Péndola, Andrea Cukier, Guido Quaranta, Diego Maidana, Juan Ignacio Provéndola, Enrique D. Fernández.

corrige
Hernán Moreno.

fotografía
Hernán Paz.

retoque digital
Romina Tosun.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de agosto de 2017.



EL HéROE DE LA JUSTICIA HA LLEGADO DESDE UN PLANETA MUY LEJANO PARA PROTEGER LA TIERRA. SU NOMBRE ES...

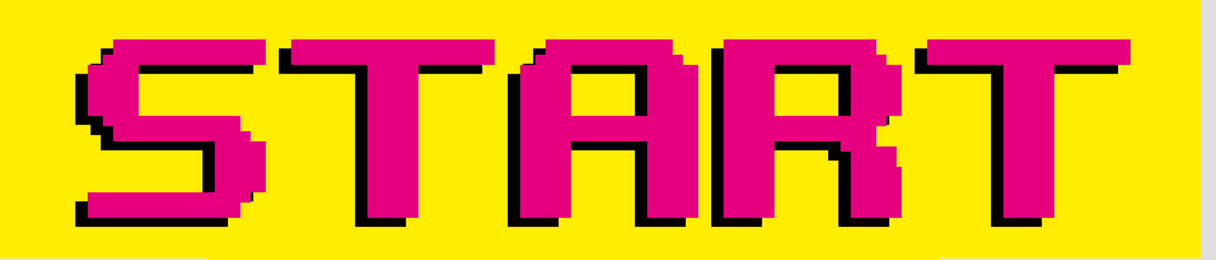
SONIC BLAST MAN

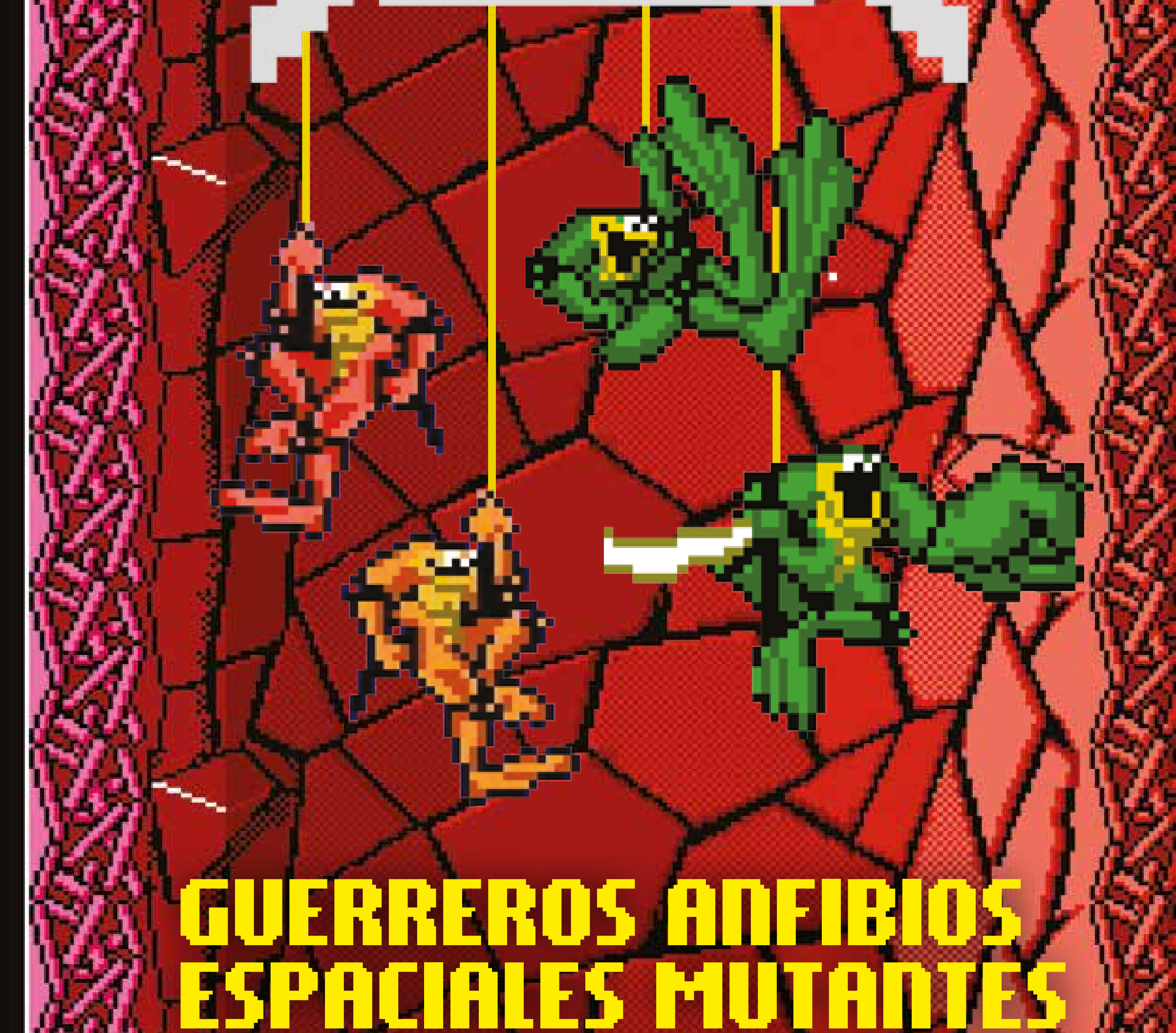
ARCADE

100Mt!

See you Again

TAITO





GUERREROS ANFIBIOS ESPACIALES MUTANTES

SON VERDES, TIENEN DE JEFE UN ANIMAL PARLANTE Y TRABAJAN EN EQUIPO. NO SON NINJAS NI ADOLESCENTES, PERO NOS DAN REVANCHA CON UN HACK MULTIJUGADOR QUE NADIE ESPERABA.

.TXT GUIDO QUARANTA

De los clones de las Tortugas Ninja que llovieron a principios de los 90, ninguno o casi ninguno gozó del mismo éxito. ¿*SWAT Kats*? ¿*Los Motorratones de Marte*? ¿*Street Sharks*? ¿*Los Gatos Samurái*? Pocos nos acordamos de esos, pero entre tanto animal antropomórfico con alguna cualidad extrema (en los 90 todo era extremo) surgieron unos sapos musculosos, violentos y exagerados que iban de aventuras espaciales. Lo mejor es que nacieron para nosotros, los gamers. ¡Y de ellos no nos olvidamos!

Battletoads surgía en 1991 de la mano de Rare, creadores de clásicos si los hay (*Donkey Kong Country*, *Killer Instinct*, *Banjo-Kazooie*), y, a fuerza de buen diseño, humor, actitud y un poquito de dificultad, iba a perdurar en el imaginario gamer por años. La primera ►►

aventura de Rash y Zitz (porque Pimple estaba secuestrado junto con la princesa Angelica) fue en la NES. Con un estilo de beat 'em up ágil, el odioso y divertido friendly fire y gran variedad en su diseño de niveles, tardó poco en ser notado por los jugadores, y así fue que tuvo su paseo por otras máquinas, como la Amiga, Amiga CD32, Genesis, Game Gear y hasta el Game Boy con no solo una, sino dos versiones para la portátil. Tuvo una secuela para SNES (y Master System) en *Battletoads in Battlemaniacs*: esta vez, Rash y Pimple tenían que salvar a Zitz y a la chica de turno. Se dieron el lujo de aparecer en un jueguito electrónico de Tiger Electronics y hasta tuvieron un crossover épico con *Double Dragon* para repartir más patadas con los hermanos Lee, donde podías elegir a cualquiera de los cinco personajes. Finalmente, en 1994 llegan a los arcades con un *Super Battletoads* memorable, la realización de la verdadera visión que tenía Rare para sus escuerzos ultraviolentos. Esta versión de arcade fue la única que nos permitía jugar con los tres sapos al mismo tiempo. Hasta ahora.



ZITZ, RASH, PIMPLE Y... ese otro, listos para la acción.

✱ LA COMUNIDAD ONLINE DECIDIÓ REGALARNOS UN NUEVO PASEO POR EL PRIMER CLÁSICO COMO NUNCA ANTES LO HABÍAMOS HECHO

¿Y ahora son cuatro?

Este último 21 de abril la comunidad de ROM hacks (roms de juegos modificados) online decidió regalarnos un nuevo paseo por el primer clásico como nunca antes lo habíamos hecho. En ROMhacking.net podés encontrar esta versión definitiva que te permite jugar de a cuatro al mismo tiempo. Sí, hay un toad extra para que el caos sea aún más extremo. El rom no es perfecto, con alguna ralentización y, sobre todo, con el cuarto sapo cambiando de color en cada nivel, posiblemente debido a limitaciones de paleta de colores en los sprites y los fondos. Sin embargo, si te das maña con la emulación y tenés un par de controllers extra, tenés a mano un juego totalmente nuevo y conocido a la vez. Si revolear el sapo del compañero de juego ya era un placer oculto de todo jugador mala onda, preparate para destrozar amistades en patota y ver quién es el que se gasta todas las vidas en el nivel de las motos.

Pasaron 26 años y está claro que siguen dando pelea. Ya sea como jefes especiales en *Shovel Knight*, de Yacht Club Games (en la versión de XBOX, por lo menos), o con Rash como luchador en el último *Killer Instinct*, nadie parece haberlos olvidado en la comunidad gamer. Ahora podés armarte un multiplayer con el plantel completo de Rash, Zitz, Pimple y..., bueno, como quieras llamar al cuarto, y gritar a los cuatro vientos: "¡El nivel de la moto! ¡El fucking nivel de la moto!".

SI LA FÓRMULA FUNCIONA, NO SE CAMBIA: SUPER NES MINI.

Y ESTA ES UNA ENTRADA USB ESTÁNDAR POR LA CUAL PODRÁS CARGAR TODOS LOS ROMS QUE QUIERAS... BUENO, NO.

.TXT CARLOS MAIDANA

El 10 de noviembre de 2016, Nintendo sacaba al mercado una apuesta más que interesante. La gran N salió a experimentar con un producto hasta ese momento muy poco explotado: un nuevo hardware pensado para jugar títulos de hace más de veinte años.

La Nintendo Classic Mini fue un éxito comercial. La misma empresa ha asegurado que su éxito la tomó por sorpresa; pero a la sorpresa, sorpresa y media: más allá del éxito y de vender unas 2.300.000 unidades, la empresa nipona nos anunció que dejaba de fabricarla porque no había estado pensada para una producción a largo plazo.

Nintendo creó una plataforma accesible para aquellos que querían retro pero no sumergirse en el coleccionismo, una consolita (con algún que otro problema menor) pensada para personas de corazón simple y nostalgia a flor de piel. La fórmula funcionó y el anuncio de la Super Nes Mini no se hizo esperar: verá las calles el 29 de septiembre.

Este nuevo experimento de Nintendo nos traerá unos 21 juegos, entre los cuales se encuentra el nunca lanzado al mercado *Star Fox 2*, algo sin precedentes.

Como es de esperarse, Replay tendrá una review en cuanto nos hagamos con alguna de ellas.



NO ONE WAS SPECTRUM THAT

A 35 AÑOS DEL LANZAMIENTO DE LA MÍTICA ZX SPECTRUM, UNA CAMPAÑA DE KICKSTARTER LOGRÓ REVIVIRLA.

.TXT SERGIO ANDRÉS RONDÁN

Pasaron muchos años desde que las pantallas de casi todos los televisores británicos proyectaron los delirantes colores de la ZX Spectrum –o, como le decían cariñosamente, la Speccy–. Cualquiera que haya jugado o visto algún título de la microcomputadora hecha por Sinclair jamás lo olvidará: su forma de proyectar gráficos era muy particular debido al famoso attribute clash. La Spectrum solo permitía dos colores por cada celda de 8×8, por lo que muchos juegos se "rompían" y mezclaban los colores de una manera muy delirante. Originalmente, la máquina salió en 2 modelos: uno de 16 Kb de RAM y otro de 48 Kb, ambos con el famoso procesador Z80 –presente en todas las compus y consolas de los 80– corriendo a unos increíbles 3,5 MHz.

Hoy en día, si quisiéramos tener una Spectrum funcionando en nuestros hogares, se nos complicaría un poco. Hallarla en estas tierras no es tan simple. Pero si la tuviésemos, tendríamos varios inconvenientes: se nos complicaría bastante poder enchufarla y hacerla andar. Hay que conseguir un trafo muy específico, luego un televisor que acepte la norma europea de la Speccy –previo a hacerle un mod al hardware–, conseguir la tarjeta adaptadora para conectarle joysticks –jugar con ese teclado no es una opción– y, por supuesto, conseguir los juegos en casetes. Nada simple. Y créanme que estoy resumiendo, porque hay muchos más obstáculos para sortear.

Pero por suerte existe Internet y gente muy interesada en rescatar la historia de las computadoras. En abril, cuando se cumplieron 35 años del lanzamiento de la Speccy, un grupo de aficionados armó una campaña en Kickstarter para relanzarla.

La comunidad reaccionó y en pocos días se juntó el dinero necesario para financiar varios modelos de la nueva máquina, que cuenta con el apoyo de Rick Dickinson, el diseñador original.

El nombre de la nueva máquina es Spectrum Next y el hardware es muy similar al original. El famoso y amado Z80, pero esta vez, con 512 Kb de RAM, ampliables a 2,5 Mb, salida a HDMI, VGA, RGB, WiFi, lector de tarjetas SD, puertos PS/2, etcétera... Es decir, todo lo mismo de la original, pero adaptado a los tiempos modernos. Hay varios modelos, que varían en precios y prestaciones.

El aumento en la RAM responde a una simple cuestión: la Spectrum tal vez sea la máquina con el catálogo de software más grande de la historia. Hay al menos 24.000 títulos hechos para la Speccy. Muchos salieron en los últimos años y sería imposible correrlos en el hardware original, ya que a los 48 Kb simplemente no les daría el cuero. Juegos nuevos como el increíble *Castlevania: Spectral Interlude* podrán ser ejecutados en esta máquina. Es importante recordar que estos correrán a través del hardware y no emulados.

✱ LA SPECTRUM TAL VEZ SEA LA MÁQUINA CON EL CATÁLOGO DE SOFTWARE MÁS GRANDE DE LA HISTORIA. HAY AL MENOS 24.000 TÍTULOS HECHOS PARA LA SPECCY.

La compu podrá ser adquirida a partir de enero de 2018 y vendrá con una nueva carcasa, diseñada por Rick Dickinson. No obstante, está perfectamente diseñada para que pueda ser encastrada en la carcasa original. Para aquellos que quieran una Spectrum funcional en sus casas, esta es la mejor opción.

Más información en **www.specnext.com.**

SERIES ▸

LOS VAMPIROS DE KONAMI LLEGAN A NETFLIX

DESPUÉS DE VARIAS IDAS Y VUELTAS, FINALMENTE SE ESTRENA LA SERIE DE *CASTLEVANIA*, CARGADA CON BUENAS DOSIS DE VIOLENCIA Y HUMOR NEGRO.

.TXT ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

Dentro de la creciente realización de contenidos originales que Netflix viene sumando a su plataforma, apareció una sorpresa para los gamers amantes del género fantástico. Entre las recientes producciones de la empresa encontramos la primera adaptación en formato animado de *Castlevania*, el videojuego desarrollado por Konami en el cual un guerrero armado con un látigo mágico debía enfrentarse al mismísimo conde Drácula y su ejército de criaturas nocturnas.

La primera temporada nos presenta a los personajes principales que deberán unirse para defender a los habitantes del pueblo de Valaquia del infierno desatado por Drácula. Nuestros protagonistas son Trevor, un cazador especialista en combatir monstruos demoníacos; Shypa, una sacerdotisa con poderes sobrenaturales; y Alucard, el hijo de Drácula que intenta proteger a la humanidad.

Los planes para convertir la franquicia de Konami en un programa televisivo habían comenzado en 2007 con la intención de producir una película animada, pero debido a las diferencias artísticas entre sus involucrados el proyecto no pudo concretarse. Finalmente los ejecutivos de Netflix se interesaron por retomarlo para transformar las aventuras de estos cazadores de vampiros en un animé adulto desarrollado en episodios de casi media hora de duración.

Los personajes respetan el universo construido durante las diferentes entregas del videojuego, sabiendo combinar humor y violencia; y aunque la historia se concentra en el argumento del *Castlevania 3: Dracula's Curse*, los animadores se inspiraron en las ilustraciones de Ayami Kojima, la artista que redefiniría la estructura del *Castlevania* durante los noventa con la entrega *Symphony of the Night*. La serie se estrenó con una muy buena recepción por parte de sus seguidores y ya tiene confirmada una segunda temporada para el próximo año.

START

ATARIBOX



LA NUEVA CONSOLA DE ATARI TIENE GUSTITO A RETRO

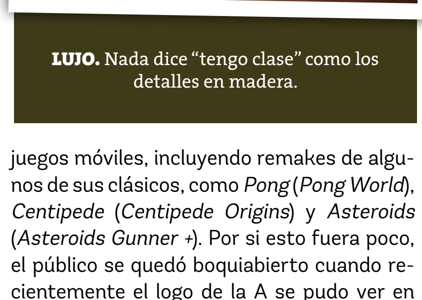
LA COMPAÑÍA FORMADA POR NOLAN BUSHNELL EN LOS 70 VUELVE AL MERCADO DE LAS CONSOLAS HOGAREÑAS CON UN PRODUCTO QUE PROMETE BALANCEAR LA PASIÓN POR LOS JUEGOS VIEJOS Y LAS EXIGENCIAS DE LA TECNOLOGÍA DE PUNTA.

.TXT EZEQUIEL VILA

La última vez que Atari sacó una consola, vivíamos en un mundo mucho más simple. Los teléfonos solamente servían para hacer llamadas, el paddle parecía haber llegado para quedarse y los juegos se jugaban en el living frente a una tele de tubo y fichando el transformador cada tanto a ver si salía humito. Tras el fracaso de la Jaguar en 1993, las penas de la pionera compañía no se detendrían. Varios cambios de dueño mediante, hoy la empresa tiene menos de 20 empleados y está lejos de sus años de gloria pixelada.

Pero la redención podría estar próxima, ya que el pasado mes de junio Atari sorprendió a todos anunciando la salida de una nueva consola hogareña bajo el lacónico e inspirado nombre Ataribox. Desde entonces, la empresa se ha manejado con total cautela y se ha negado a brindar mucha información sobre el producto. El 17 de julio, vía newsletter, se revelaron las primeras imágenes del aparato, cuya fecha de salida es incierta. Con sus líneas horizontales y pulido negro, la carcasa recuerda el inolvidable encanto de la Atari 2600 y viene en dos presentaciones: una versión moderna en plástico negro y rojo y una edición vintage con detalles en MADERA.

Todavía es un misterio cuáles serán las especificaciones, pero el comunicado asegura que se buscará proveer un hardware en el que se puedan jugar juegos clásicos y que, a la vez, sea apto para correr juegos novedosos. Esto último es lo más enigmático. ¿Habrán nuevos títulos? Por ahora, solo sabemos que tendrá espacio para una memoria SD, un puerto HDMI y cuatro USB. Del interior, ni noticia.



LUJO. Nada dice "tengo clase" como los detalles en madera.

¿Venta de humo?

No resulta descabellado pensar la posibilidad de un hardware así. Tras el éxito de la reedición de la NES, lo más probable es que Atari no se quiera quedar sin su porción de la torta de la nostalgia retro, cuya ración le pertenece con justicia.

De hecho, este lanzamiento es parte del revival que Atari viene preparando desde el año pasado a través de la expansión de algunas de sus licencias y la explotación de la fuerte fidelidad de su marca. Durante los últimos meses, en asociación con la empresa holandesa Spil, Atari lanzó al mercado varios juegos móviles, incluyendo remakes de algunos de sus clásicos, como *Pong* (*Pong World*), *Centipede* (*Centipede Origins*) y *Asteroids* (*Asteroids Gunner +*). Por si esto fuera poco, el público se quedó boquiabierto cuando recientemente el logo de la A se pudo ver en varias escenas del tráiler de *Blade Runner 2049*. ¿Homenaje o estrategia publicitaria? Hay olor a lo segundo...

Según este historial reciente y ahora con el anuncio de una nueva consola, parece que la empresa sinónimo de juegos retro vuelve con todo. Pero todavía habrá que esperar para ver si estas promesas quedan en tibios amagues o si, efectivamente, Atari consigue un continue en este mercado que parece hambriento por nuevos juegos viejos.

*** ESTE LANZAMIENTO ES PARTE DEL REVIVAL QUE ATARI VIENE PREPARANDO DESDE EL AÑO PASADO A TRAVÉS DE LA EXPANSIÓN DE ALGUNAS DE SUS LICENCIAS.**

PREFERENCIAS DEL SISTEMA

ELEGIDOS DESDE LA REDACCIÓN DE *Replay*.



Cuphead

Esta maravilla de juego inspirado en la violencia y limadura de los dibujitos y publicidades norteamericanas pre código Hays (1930) tiene fecha de lanzamiento el 29 de septiembre. ▸studiomdhr.com





The Unofficial Game&Watch Collector's Guide

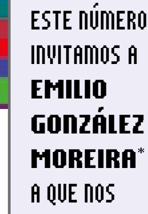
Casi que nos animamos a decir que todos tuvimos en nuestras manos uno de estos dispositivos fabulosos con pantallas LCD. Una guía definitiva y espectacular de 208 páginas realizada por unos fanáticos coleccionistas alemanes. Vos, ¿cuál jugaste? ▸gameandwatch.at



Libretas y calcos Replay

Estamos permanentemente pensando en qué cosas nos gustaría tener como fans de los videojuegos. Exclusivo para nuestros suscriptores, hicimos estos hermosos calcos y les mandamos gratis alguno de regalo. Las libretas están a la venta en nuestra web. ¿Te vas a quedar sin nada? Vos fijate: ▸revistareplay.com.ar

BLOC DE NOTAS



ESTE NÚMERO INVITAMOS A **EMILIO GONZÁLEZ MOREIRA*** A QUE NOS COMPARTA SUS ANOTACIONES MENTALES.

▸SER GAMER A LOS CASI 40...

La verdad, no me sorprende seguir jugando a los casi 40.
El punto es entender el fenómeno de la evolución del videojuego como una era, como una edad humana, como si el videojuego –digamos que hay consolas desde el 72– fuese un chabón de 45 años...
Mi primera consola fue la Coleco a los 8; entonces yo era un niño y los juegos también.
Si el Mario de *Donkey Kong* era vendido como un personaje realista en el manual, el videojuego era algo propio de la fantasía, más que del engaño de la inocencia, y propio de una visual y auditiva respuesta de algo pensado para niños.
Para el 93 recién logré tener la Family Game, mi segunda consola. Ya todos la tenían, pero yo recién entonces, a 5 años de la Coleco, lo que marcaría una tendencia...
La Family ya nos daba un objetivo al juego; desde rescatar a la princesa en *Zelda* o *Mario* hasta matar a Drácula en *Castlevania*, ya casi todos los juegos tenían un porqué, una finalidad, digamos, una responsabilidad como la que puede tener ya no un niño chico, sino un niño grande...
Ya en 16 bits, el videojuego es un adolescente, divertido, pero aún no definido...
Con la Gen 3D yo ya tenía 18 años y los videojuegos se hacían adultos; *RE SH* y la renovación 3D revivían este mundillo y a sus gamers...
Hoy ya pasamos las PS2 y 3, estamos en la 4, los games mejoran, pero se habla de estancamiento, los juegos tienen 40 años, casi como yo...
Por experiencia, les digo, lo mejor está por empezar... Dicen que la vida comienza a los 40, quizá la Gen 9 reviva todo y empecemos a vivir una nueva era dorada de los videojuegos...
¡Brindemos por eso!

*****EMILIO** ES GAMER FANÁTICO. STANDAPERO, TIENE EL ÚNICO MONÓLOGO ESPECÍFICO DE VIDEOJUEGOS DE ARGENTINA. EX DUEÑO DE LA MASA VIDEOJUEGOS. ACTUALMENTE LO PODEMOS VER EN EN CANAL NXALL.

CON UNA GRAN CAMPAÑA PUBLICITARIA, EN 1989, NINTENDO LANZABA EL POWER GLOVE. PESE A QUE FUE DISCONTINUADO PRONTAMENTE, SU HISTORIA SE REMONTA A VARIOS AÑOS ANTES.

.TXT SERGIO ANDRÉS RONDÁN

POWER GLOVE



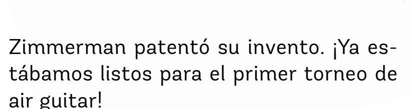
READY.

■ **LA IDEA ERA REVOLUCIONA**ria: utilizar un guante como periférico que interpretara los gestos de la mano y los dedos para poder, por ejemplo, hacer saltar a Mario, golpear al pequeño Mac del *Punch Out!* o mover nuestros autitos del *R.C. Pro-AM*. Pero pese a todo el hype generado en su momento, el Power Glove de Nintendo pasó a la historia como uno de los peores controles para utilizar en una consola. ¿A qué se debió esto? ¿Por qué fue discontinuado rápidamente? ¿Qué hizo que los gamers terminaran guardándolo en baúles como mero objeto de colección? Para responder a estas preguntas debemos retroceder unos años en el desarrollo de la tecnología de interacción entre humanos y computadoras.

Los sensores del jardinero

El Power Glove se basaba en una tecnología anterior llamada Data Glove, desarrollada por Thomas Zimmerman y Jaron Lanier. La idea original fue de Zimmerman, graduado del MIT, que se hallaba muy interesado en la incipiente música electrónica. Tenía una fantasía muy peculiar: crear un dispositivo que le permitiese tocar instrumentos para orquestas virtuales. Fue a la ferretería más cercana, compró un par de guantes de jardinero, algunos tubos plásticos, pequeños LED y sensores de luz y, por poco más de 10 dólares, armó el primer prototipo. Los tubos estaban adheridos a los dedos, y estos, al flexionarse, dejaban pasar más o menos luz; de esta forma, el sensor detectaba cuánta luz pasaba y luego un software interpretaba esa información. Así, creó una aplicación que, según la flexión de los dedos, tocaba una nota musical. En 1982, Zimmerman patentó su invento. ¡Ya estábamos listos para el primer torneo de air guitar!

Pero hay otro antecedente que parece escapárseles a quienes bucean por la historia de los videojuegos: en 1977, año en el que comenzaban a despegar las computadoras de 8 bits, Thomas DeFanti (ingeniero) y Daniel Sandin (artista plástico) confluyeron en el Electronics Visualization Laboratory. Allí se estaban gestando nuevas tecnologías para poder procesar gráficos e interactuar con las computadoras. Fueron ellos, entonces, junto con su colega Richard Sayre –quien llevó la idea–, los que diseñaron el primer Data Glove, al que llamaron The Sayre Glove. ¿Por qué razón no figuran estos nombres en todas las historias del Power Glove? ¿Qué sucedió que no hubo un conflicto de patentes? ¿Sabría Thomas Zimmerman de este invento? Todas estas preguntas quedan, al menos por ahora, sin ninguna respuesta.



NASA: Now you're playing with power

Lanier, que tenía una formación de programador –había creado un juego para C64 que le había dejado una interesante suma de dinero–, vio el potencial del guante y convenció a Zimmerman para formar una empresa: VPL Research. Allí, junto con un grupo de ingenieros, mejoraron el dispositivo, agregándole fibra óptica y sensores magnéticos y creando nuevas aplicaciones. De esta forma, la precisión del aparato se incrementó y distintos sectores de la industria se vieron tentados por las aplicaciones que podía brindar. Con los nuevos arreglos, ahora se podía dibujar con precisión, manipular interfaces digitales y manejar software.

Uno de los clientes de VPL fue la NASA, que decidió comprar la licencia para utilizarla en un sistema de realidad virtual que estaba desarrollando, llamado Virtual Interface Environment Workstation (VIEW). Este consistía de un visor –al mejor estilo Oculus Rift– conectado a los Data Gloves, con el cual manipulaban una "mano virtual" que simulaba la interacción humano-computadora. De esta forma, podían entrenarse en el uso de distintos aparatos de robótica a distancia, muy utilizados en la industria aeroespacial.

(1) **PATENTE.** Parte del diseño original presentado por Zimmerman a la Oficina de Patentes. Vemos que también planeaba aplicaciones para el resto del cuerpo. (2) **DE OTRO PLANETA.** El sistema VIEW diseñado por la NASA, ideal para manejar robotitos en el espacio profundo desde la comodidad de tu living. (3) **BOX.** Un día cualquiera en las oficinas de VPL Research.

Las Barbies también quieren jugar

El Data Glove comenzó a ganar popularidad y una empresa, Abrams/Gentile Entertainment (AGE), se acercó con una idea un tanto alocada: querían utilizarlo para la industria del entretenimiento. VPL aceptó, vendió la licencia y aportó los detalles técnicos del guante. Christopher Gentile –el menor de los Gentile– fue el ingeniero que se encargó de desarrollar aplicaciones para posibles videojuegos con el guante. Creó un "órgano virtual" que funcionaba según los movimientos de los dedos, la mano y la posición de esta.

✱ ZIMMERMAN TENÍA UNA IDEA MUY PECULIAR: CREAR UN DISPOSITIVO QUE LE PERMITIESE TOCAR INSTRUMENTOS PARA ORQUESTAS VIRTUALES.



Pese a estos primeros éxitos, diseñar un nuevo sistema de videojuegos no era tan sencillo. Nintendo y Sega dominaban todos los mercados: competir con ellos no era una opción. Si no puedes vencerlos, úneteles: AGE decidió asociarse con Nintendo. Conectando el guante ▶▶

a una Macintosh y esta última a una NES, Christopher logró utilizar el Data Glove para interactuar con los videojuegos. Ahora solo faltaba un inversor que se animara a apostar por este nuevo periférico.

En el 88, Christopher se reunió con los directivos de Mattel para mostrarles su idea. En medio de las pruebas, Jilll Barad –vicepresidente de Marketing– pidió probar el aparato. El juego era el *Punch-out!!* Sucedió algo mágico: ¡de un golpe noqueó a Glass Joe! El acuerdo ya estaba sellado.

The raise and fall of the Power Glove

El siguiente paso lo dio Mattel. Debía reducir el costo del Data Glove –unos 9 mil dólares– para que pudiera ser vendible. Reemplazaron las fibras ópticas por sensores flexibles que usaban una tinta semiconductiva. Sacaron el costoso sensor magnético y agregaron un dispositivo de posicionamiento que utilizaba ultrasonido. Estos eran tres aparatos que iban por sobre la tele, enviaban una señal al receptor en el guante y así calculaban su posición. Agregaron también un control de NES con varios botones de más. Para que todos los juegos de Nintendo funcionaran, debieron probar uno por uno la lista de títulos; cada uno tenía asignado un código. Cuando quisiéramos poner uno, debíamos ingresar el código desde el guante, para que el juego supiera que estábamos con el Power Glove. Tras cinco meses de trabajo, pudieron bajar los costos y crear un dispositivo vendible a 80 dólares.

Con el guante listo, los ejecutivos de Mattel fueron a las oficinas de Nintendo. Estos aceptaron licenciarlo si, en primer lugar, lanzaban juegos que fuesen solo para el Power Glove. Además, debían brindar toda la información y soporte necesario. En la Navidad del 89, los niños norteamericanos –influenciados por una fuerte campaña publicitaria– corrieron a comprar sus Power Gloves.

En seis semanas se vendieron 654 mil unidades. Pero conforme pasaron los meses, los gamers se dieron cuenta de algo: el guante, simplemente, no funcionaba. En primer lugar, era muy tedioso colgar el aparato receptor de señal, que consistía de tres transmisores. Se caía o no encastraba en las teles. Por otro lado, muchos juegos simplemente no reaccionaban. La interacción entre el guante y el juego casi nunca funcionaba: los niños movían y sacudían sus manos intentando saltar los precipicios de *Castlevania*, solo para caer siempre. Para los juegos viejos no tenía sentido utilizar un aparato que a duras penas y con suerte servía para jugar.

Solo salieron dos títulos exclusivos del Power Glove: *Bad Street Crawler* y *Super Glove Ball*. El primero era un beat 'em up que no aprovechaba la tecnología del guante. El segundo sí utilizaba el potencial..., pero lamentablemente salió casi un año después, poco antes de que el guante fuera discontinuado.

Se planearon algunos juegos para el Power Glove que nunca salieron. Muchos de ellos consistían en aventuras en las que interactuábamos con el ambiente. Tal vez si se hubiera largado con varios juegos que lo aprovecharan la historia hubiese sido otra, porque la tecnología detrás de todo ese desarrollo era muy interesante, pero estuvo pésimamente implementada.

En términos comerciales, el Power Glove fue un éxito. Pero en términos de historia del videojuego, fue un desastre. Pasados los meses de hype, el guante se guardó: nadie quería jugar con algo que simplemente no funcionaba. El control clásico de la NES era mucho más útil para cualquier juego que ese hermoso y aparatoso guante.

(1) TRUCHO. Un falso Tom Cruise fue usado para vender el producto en uno de los comerciales de Nintendo. Raro venderse así. **(2) VAMOS CON OTRO.** Mejor usar al luchador Randy Savage en la tapa de la *Nintendo Power*.

***UNO DE LOS CLIENTES DE VPL FUE LA NASA, QUE DECIDIÓ COMPRAR LA LICENCIA PARA UTILIZARLA EN UN SISTEMA DE REALIDAD VIRTUAL QUE ESTABA DESARROLLANDO**

TRES TÍTULOS fueron anunciados y presentados para el Power Glove: *The terror of Tech Town*, *Glove Pilot* y *Manipulator*. Del primero, nos queda solo un video. La idea era interesante: debíamos manipular nuestra mano –similar al *Super Glove Ball*– para interactuar con ambientes, abriendo puertas, resolviendo puzzles y atacando enemigos. Del segundo solo tenemos unas pocas imágenes de lo que parece ser una especie de FPS extraño. Lamentablemente, del último título nada nos queda, solo su nombre. Probablemente sería algún otro juego de interacción con lo que nos rodeaba.





ESTOS NO SALIERON
ESTOS SÍ

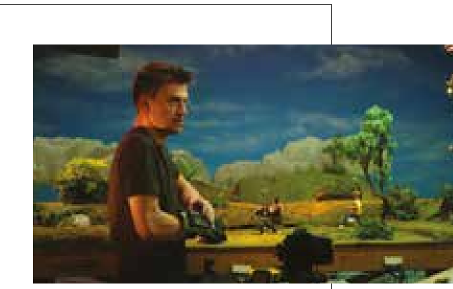
***LA INTERACCIÓN ENTRE EL GUANTE Y EL JUEGO CASI NUNCA FUNCIONABA: LOS NIÑOS MOVÍAN Y SACUDÍAN SUS MANOS INTENTANDO SALTAR LOS PRECIPICIOS DE *CASTLEVANIA*, SOLO PARA CAER SIEMPRE**



(1 y 3) POSE. Aparentemente así se debía posar con el Power Glove, inspirados quizás en la gran foto de Alí, usada para uno de sus avisos. **(2) *MONEY FOR NOTHING.*** No es el video de Dire Straits, sino la sensación al usarlo. **(4) FUTURISTA.** Octubre de 1987, la publicación *Scientific American* presenta el Wired Glove.



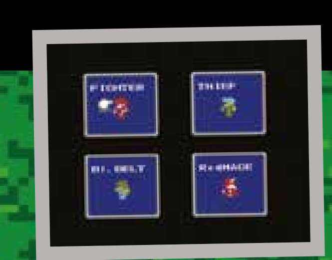
QUE EL POWER Glove no funcione para jugar no significa nada para la comunidad de aficionados y hackers. Hay muchos que, mediante mejoras y modding, lo utilizan hoy en día. El más reconocido es Dillon Markey, uno de los animadores de la reconocida serie *Robot Chicken* ("Pollo robot"). Instaló un sensor de Bluetooth y mapeó los botones y el D-pad para poder controlar el software que saca las fotos para las animaciones stop-motion. Un experimento mucho más delirante e increíble es el hecho por Sean Clark, quien armó todo un sistema de realidad virtual utilizando –lean bien– una Pentium II corriendo DOS 6.2.2, los Sega 3D-Glasses y, por supuesto, nuestro querido Power Glove. ¡Creó un parque de diversiones en el que podemos interactuar utilizando todos esos periféricos! En su sitio www.seanclark.me.uk/homebrew-virtual-reality está toda la información técnica del proyecto.



PRESS START BUTTON

FINAL FANTASY: EL INICIO DE LA FANTASÍA QUE SERÍA LA HISTORIA DE MUCHOS.

.TXT JIMENA NYMERIA




Compañía_SQUARESOFT
Año de lanzamiento_1987
Diseñador_HIRONOBU SAKAGUCHI
Plataforma_NES



READY.

MUCHAS PERSONAS QUE HOY JUEGAN entregas más actuales de este maravilloso juego lleno de universos infinitos no tuvieron la oportunidad de ver el comienzo de una saga que marcaría una época, un estilo de juego y un mundo de personajes.

Todos los *Final Fantasy* tienen cosas que, por tradición, nacen desde el primero de ellos. Por ejemplo, la pantalla de inicio al son de "Preludio", un tema compuesto por Nobuo Uematsu, quien muchos años después recorrería el mundo tocando la música del juego acompañado de su orquesta: *Distant Worlds*.

Este título fue un antes y un después en el género de los RPG.

Más allá de sus detalles técnicos, la curiosa historia de su desarrollo vale en sí misma: *Final Fantasy* se llama de esta manera porque Squaresoft estaba al borde de la bancarrota y su diseñador, Sakaguchi, decidió bautizarlo así a modo de despedida de la empresa como el "juego final". Resignado por el fracaso de sus previos juegos de acción, se propuso crear algo completamente distinto, donde pudiera contar una historia. Su sorpresa fue grande cuando descubrió el éxito casi inmediato que el juego cosechó y la velocidad estrepitosa con la que pudieron sacar una secuela.

Así como se ve, este innovador título, que revolucionó con sus gráficos, su música y, sobre todo, su historia, fue la estrella salvadora de una empresa que hoy por hoy sigue siendo líder en el mercado de los videojuegos.

SELECT PLAYER

FEDERICO PRATO
Y UN DÍA TE SIENTAN DELANTE DE UNA TI 99/4A Y TU VIDA CAMBIA PARA SIEMPRE.

.TXT DANIELA TIZIANA SAAV
.JPG GENTILEZA HERNÁN PAZ



READY.

COLECCIONISTA, VIDEOJUGADOR, melómano y aficionado a la computación, Fede le abre las puertas de su casa a *Replay* para charlar un rato sobre todo aquello que nos apasiona.

¿Cómo nació la pasión que te llevó a tener esta colección, a qué edad comenzaste?
Siempre estuvo latente en mí, limitada solo por mi economía y edad de ese entonces, hasta que estuve bien y pude largarme. Recuerdo perfecto ese día, tendría unos cinco años, casi seis, de visita en lo de unos amigos, los más grandes jugaban con una Coleco al *Pitufos*, en ese entonces yo era fanático de esa serie animada. Ver que podían controlar e interactuar con los personajes me abrió la cabeza a un mundo nuevo. El primer día de taller de informática en el colegio me sentaron frente a una Ti 99/4a y ahí sellé mi fanatismo.

Así que, como muchos coleccionistas, la adultez, el ganar tu propio dinero, te dio la revancha.
Ahora, de grande, puedo buscar y probar con mis propias manos todo lo que en aquel momento solo veía en revistas.

Poseés una gran colección de videojuegos que trasciende las consolas, de otras plataformas, ¿qué nos podés contar de ellas?
Me gusta todo lo referido a la electrónica y al entretenimiento hogareño. Algo que me llama mucho la atención son los juegos electromecánicos. Para entenderlos bien hay que situarse en la época en que aparecieron; veo mucha gente en foros quejándose de lo aburridos que eran, pero para la época era todo un avance tecnológico. Otra de las cosas que amo son los handhelds, no solo por el juego en sí, sino por todo el arte que hay detrás de ellos. Otra de mis pasiones son las home computers; irónicamente, la única que me faltaría es la Texas Instruments, que no ha aparecido aún por mi camino.

¿Cuántos artículos pensás que tenés en tu colección?
Sin contar cartuchos, entre consolas, home computers, handhelds, alrededor de 120 artículos distintos, sin repetir y exhibidos en mi habitación. Realmente estoy muy contento con el espacio que formé, es mi lugar en el mundo, lograr lo que siempre soñé. Me calma mucho saber que, al tener todas esas cosas, sería como cuidar parte no solo de mi infancia, sino de la de muchos otros, para que no quede en el olvido. Algo muy lindo que me pasa es que cuando alguien viene a mi casa, generalmente personas que no saben lo que hago, y entran a mi habitación, les genera algo, empiezan a recordar cosas que pasaron por ellas, y escuchar las historias sobre partes de su infancia me reconforta.

> "REALMENTE ESTOY MUY CONTENTO CON EL ESPACIO QUE FORMÉ, ES MI LUGAR EN EL MUNDO."

"ELEGÍ ALGO CLÁSICO DE MEDIADOS DE LOS 80, LA FAMOSA C64, FUE UNA MÁQUINA MUY POPULAR ACÁ POR DREAN, QUE PRIMERO LAS IMPORTÓ Y LUEGO EMPEZÓ A 'FABRICARLAS', EL PRIMER AMOR NUNCA SE OLVIDA".

戦斧 GOLDEN AXE

Compañía_SEGA
Año de lanzamiento_1989
Diseñador_MAKOTO UCHIDA

_TXT EZEQUIEL VILA

El género Sword and Sorcery en los fichines tiene nombre y apellido y ese es Juan Carlos Golden Axe. En este legendario beat 'em up atravesamos exquisitos escenarios sobre caparazones de tortugas y plumas de gigantes rocs mientras vamos fajando enemigos cada vez más ridículamente altos y pateamos gnomos por comida y jarritas. La trama es sencilla: hay que detener a Death Adder, un malo malo que raptó a la familia real y se hizo dueño de la mítica Hacha Dorada, que vendría a ser la Excalibur y el Anillo Único de este setting al mismo tiempo. En nuestra aventura la pantalla se puede llenar de tipos montados en dinosaurios, esqueletos guerreros, caballeros sin rostro y otros enemigos salidos de la tapa de un disco de power metal, pero cuando estemos en problemas siempre podemos parar todo tirando magia y así limpiar el camino.

UN EQUIPO DE SEIS PREADOLESCENTES CON ARMADURAS MÁGICAS DE TELA QUE INVOCAN DINOSAURIOS ROBOTS QUE SE ENSAMBLAN PARA COMBATIR A DEMONIOS EXTRATERRESTRES GIGANTES... ¡EN 16 BITS!

.TXT GBOT





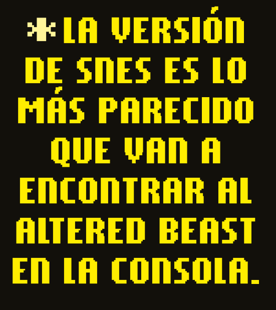
.GENESIS

.GAME BOY

.GAME BOY



.GENESIS



.SUPER NES

.SUPER NES

.SUPER NES

***LA VERSIÓN DE SNES ES LO MÁS PARECIDO QUE VAN A ENCONTRAR AL ALTERED BEAST EN LA CONSOLA.**

READY.

MEDIADOS DE LOS 90, LOS CInes repletos de pibes gritando: se estrenaba en Argentina la película de los Mighty Morphin Power Rangers (o *Power Rangers: The Movie*). Ni lento ni perezoso, el merchandising no se hizo esperar. En todos lados había pósters, muñecos..., y, por supuesto, llegaron los videojuegos. En total fueron cuatro: uno para SNES, uno para Game Boy, uno para Sega y uno para Game Gear.

Las versiones de SNES y GB fueron desarrolladas por Natsume, gran empresa que ya tenía en su haber juegazos como el *Wild Guns* y el *Ninja Warriors Again*. La versión de Sega, por su parte, fue desarrollada por SIMS, que, si bien no era tan grande como Natsume, había publicado en 1993 el gran *Aladdin* de Sega.

Antes que nada, ¿qué tienen en común todas las versiones? Salvo la de Game Gear, todas son beat 'em ups. En todas se avanza a lo largo de cinco o seis niveles, en los cuales nos espera un jefe al final. En el último nivel, el enemigo que nos espera siempre es Ivan Ooze, antagonista principal en la película. Las versiones de Sega y SNES tienen continues limitados y pueden jugarse de a dos, mientras que las versiones de las portátiles no. En cuanto a música, todas usan temas de la serie y agregan algunos originales.

La versión de Game Gear es idéntica al *Mighty Morphin Power Rangers* de la misma consola, solo que agrega los enemigos y la historia de la película. Es un juego de pelea con algunas particularidades, por lo que prefiero que quede de lado para ser analizado en otro momento junto con los otros grandes juegos de pelea de los Power Rangers.

Genesis: Super Sentai para Sega

Es bastante más rápido que los otros juegos, pero también es el más fácil, en especial porque hay nada más que dos tipos de enemigos (Oozemen y los famosos patrulleros de la serie) con ataques idénticos. Los bosses tampoco agregan una mayor dificultad. Lo mejor del juego es que te deja usar a los Megazords contra el jefe de cada nivel.

El control no tiene nada raro: un botón de ataque (que puede cargarse), uno de salto y uno de ataque especial que usa parte de la vida del personaje. La barra de vida es bastante generosa y los enemigos dejan seguido ítems para recuperarla. Los ataques, al impactar en un enemigo, siguen un combo de cinco golpes.

Los niveles no presentan mucha variación uno de otro, salvo el quinto, donde, además de enemigos, caen bolas de fuego. Los gráficos no son los más pulidos, pero cumplen su cometido, al igual que la música (compuesta por Hikoshi Hashimoto, quien había realizado un buen trabajo en el soundtrack del *Battletoads* de Sega Genesis). Lo mejor de la versión de Sega es que entre niveles se muestra una adaptación de la historia de la película, donde incluso se cuenta el cambio de Rangers de la segunda temporada de la serie.

SNES: The power lies on their si-yi-yi-yi-yi-yide!

Si bien es un beat 'em up, hay un par de cuestiones que lo hacen especial: en lugar de dejarte mover libremente por el escenario, solo se puede caminar hacia adelante o hacia atrás en dos planos que cambiás con L o R. Los golpes no se encadenan en combos sino que son simples.

Es el más difícil de los cuatro, por algunos detalles: solo podés resistir cinco golpes por vida. Una vez perdidas las tres vidas, el continue te lleva al principio del nivel. Al no poder encadenar los golpes, el personaje se vuelve más lento y el jugador se ve obligado a pensar dos veces antes de empezar a atacar. Y por si fuera poco, el personaje no arranca los niveles transformado: tiene que juntar energía para poder transformarse. Pensándolo bien, la versión de SNES es lo más parecido al *Altered Beast* que van a encontrar en la consola.

Los cinco niveles son muy diferentes entre sí: pisos con pozos y fuego, un tren en movimiento, máquinas que te cambian la gravedad, entre otros. Sumado a lo peligrosos que ya son de por sí los niveles, los enemigos son muy variados y la mayoría tiene patrones de ataque únicos. El último nivel parece salido de algún *Megaman X*.

La banda sonora es muy buena. El compositor, Hiroyuki Iwatsuki, ya había trabajado con Natsume en el mencionado *Wild Guns*, por lo que la música de este juego tiene una onda muy similar a aquella.

Game Boy: Morphin' Time!

Como si la hubiera programado Capcom, esta versión no solamente tiene una pantalla de selección de nivel, sino que en el último nos hace pelear contra todos los bosses derrotados a lo largo del juego, que no son para nada difíciles. Menos aún si tomamos en cuenta que tenemos continues ilimitados. Al igual que en SNES, hay que juntar energía para transformarte en Power Ranger.

Hay dos cosas que llaman la atención de este juego: la primera, que es la única versión que muestra los trajes ninja de la película. La segunda, que el final es MUY difícil para el nivel que maneja el resto del juego.

Los gráficos zafan para ser un juego de GB y tiene una variedad aceptable de enemigos. La música es demasiado estridente y no tarda en dar ganas de apagar el parlante.

Go Go Power Rangers!

En caso de tener que elegir solamente uno de estos juegos, sin dudas el que se destaca es el de SNES, porque plantea un buen desafío para los que gustan de este género, visualmente es agradable y tiene una banda sonora impresionante. Es altamente recomendable. Sin embargo, es cierto que lo único que tiene de la película es el jefe final del juego. Si lo que les interesa es revivir la película, definitivamente el de Sega es una buena opción. Jueguen el que jueguen, tráiganse un amigo, porque son de esos juegos que se disfrutan mucho más de a dos jugadores.





SOMOS CUATRO AMIGOS NINJAS DE PROFESIÓN, SALVAMOS A LOS POBRES PORQUE NO SOMOS RATONES.

.TXT CARLOS ANDRÉS MAIDANA Y DIEGO MAIDANA



4UP

Do not resist us

Existen tantos fichines de las Tortugas Ninja que podríamos dedicarles un número entero de la revista o un especial.

READY.

LA DÉCADA DE LOS 80, CON sus luces de neón, sus camperas flúo, sus hombreras, sus pelos batidos, sus viajes en el tiempo, sus juventudes despolitizadas, sus locales de comida rápida nacionales y sus hiperinflaciones, es un vívido recuerdo en muchos.

Siendo totalmente honestos, ninguno de los dos autores de este texto vivió en su plenitud los 80 por el simple hecho de que uno era un tierno niño y el otro, ni un proyecto, pero por capricho de haber nacido en estas latitudes del mundo fuimos directos beneficiarios de muchos de los productos ideados en esa época.

A principio de los 90 todo era Family Game, a mediados quizá Sega, pero nunca Super Nes (máquina de niños ricos); los juegos eran pocos y su alquiler se celebraba como triunfo ante la adversidad, escenario de cualquier niño criado en el conurbano bonaerense.

Pero antes de hablar de nosotros, vamos a hablar de la idea, de este universo ficticio de aventuras lleno de pizza, alcantarillas y mutágeno. En 1984, a modo de parodia de una obra de Frank Miller, nacen una serie de personajes que, si lo pensamos con augusta seriedad, son un oxímoron: tortugas ninjas. Las tortugas son lentas y pachorras; los ninjas, absurdamente rápidos y sagaces.

De un trazo oscuro, blanco y negro, un relato parco y para nada infantil, unas tortugas entrenadas en el arte del ninjutsu buscan vengar a su sensei humillado. La trama se desarrolla, los personajes pegan, se vuelven supergeniales, el producto burbujea en las ollas del capitalismo; quizás esa no fuera la idea primigenia, pero a quién le importa, todos querían tomar sopa de tortuga.

¡Me encanta ser tortuga!

Y así como todo producto que pega en el mercado es paseado y explotado en todas las esferas imaginables (cine, libros, series animadas, etc.), los fichines no podían faltar, era obvio que las tortugas ninjas adolescentes mutantes iban a tener sus propios juegos.

La realidad es que las TMNT (su sigla en inglés) no fueron pensadas en su momento como un producto para niños o para jóvenes muy jóvenes, sino que se trató de una operación de *marketing* posterior la que las acercó a ese público. El vuelco comercial que tomó el producto les permitió a miles de personas disfrutar desde vasos enormes con las imágenes de las tortus hasta álbumes de figuritas.

Del 88 al 95 tuvimos serie animada, líneas de juguetes, obra de teatro, todo.

Tal fue el éxito comercial que hasta un personaje ignoto como Juan Gabriel Altavista tuvo su propio programa temático de las Tortugas Ninja y nos cantaba el "Boogie de la alcantarilla" en un casete que explotaba en el tema uno con "llegan las tortugas ninja" y "el poder tortugo no será vencido".

Splinter taught them to be ninja teens (he's a radical rat!)

No hay que investigar demasiado para descubrir que desde 1989 hasta 1997 salieron a la venta (en una gran variedad de plataformas) la friolera de 21 juegos de las tortus. Imposible sería siquiera hacer referencia a todos ellos aquí, así que haremos hincapié en solo 4 (como las tortugas), a saber: *Teenage Mutant Ninja Turtles* (89), *Teenage Mutant Ninja Turtles - The Arcade Game* (89), *Teenage Mutant* ▸▸▸



(1) **EL SEGUNDO.** *TMNT: Turtles in Time*, en su versión de arcade para 2 jugadores. También salió para SNES. (2) **EL PRIMERO.** Para la Genesis/Mega Drive, fue el *TMNT: The Hyperstone Heist*, con muchas similitudes con el *Turtles in Time*. (3) **EL QUE SEGURO JUGASTE.** El port para NES del primer fichín de las tortus.

ASÍ COMO TODO PRODUCTO QUE PEGA EN EL MERCADO ES PASEADO Y EXPLOTADO EN TODAS LAS ESFERAS IMAGINABLES (CINE, LIBROS, SERIES ANIMADAS, ETC.), LOS FICHINES NO PODÍAN FALTAR, ERA OBVIO QUE LAS TORTUGAS NINJAS ADOLESCENTES MUTANTES IBAN A TENER SUS PROPIOS JUEGOS.

(1) **SHREDDER ULTRAVIOLENTO.** Recibiendo la furia brutal del bo de Donatello en el *Hyperstone Heist*. (2) **LO MEJOR.** Reventar enemigos de a 4 en el *Turtles in Time*.



Ninja Turtles: Turtles in Time (91) y, por último pero no menos importante, *Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist* (92).

A pesar de que el gameplay es muy parecido en todos (a excepción del primero), nos quedamos con los títulos más icónicos de la franquicia durante el período de los juegos retro. Tal vez nos faltaría el *Teenage Mutant Ninja Turtles III: The Manhattan Project* (91), pero eso rompería nuestra hermosa armonía sobre el número cuatro así que nos limitaremos a nombrarlo.

Si bien las tortugas son cuatro, durante los 90 los juegos de a cuatro jugadores no eran muy usuales en las plataformas hogareñas. En los únicos lugares en donde podíamos llegar a ver una plataforma para cuatro jugadores en simultáneo era en los fichines, particularmente en los beat 'em up, género que supo tener su época de oro para luego caer en el olvido y al cual aquellos que disfrutábamos mucho de avanzar peleando sabemos extrañar.

Juegos como *The Simpsons Arcade Game*, *X-Men: The Arcade Game* (de cuando Konami hacía juegos buenos) o *Captain Commando* son buenos ejemplos de fichines que servían para que cuatro amigos compartieran una aventura. Las tortugas tuvieron lugar en esta plataforma, pero no es el momento de hablar sobre ello, vayamos en orden.

Leonardo leads

Nobleza obliga, admitimos que no supimos de la existencia de *Teenage Mutant Ninja Turtles* (89) hasta nuestra adultez; ninguno de los dos autores de este artículo jugó jamás de niño esta entrega. James Rolfe (*The Angry Video Game Nerd*), en el episodio cinco de la primera temporada de su show, nos da un buen pantallazo de este juego a contramano desde la perspectiva de niño estadounidense de clase media que sí lo jugó.

El juego fue hecho por Konami (Konami Ultra Games) y vio la luz un 12 de mayo. La dinámica era sidescroll la mayor parte del tiempo y tenía la particularidad de poder cambiar de tortuga jugable en medio de la acción, algo que se repitió en unos pocos juegos como el *Captain America and the Avengers* o el *Little Samson*, ambos de NES. El punto es que ninguna de las tortugas jugables se diferenciaba demasiado de las otras salvo por Donatello, que, al tener un arma particularmente larga (bo) y mal programada, poseía un alcance ridículamente largo, lo que lo convertía en el personaje más desbalanceado del juego y casi el único utilizable.

Vale la pena aclarar que las partes que no eran sidescroll clásico cambiaban por una mecánica vista desde arriba en unas frustrantes secuencias en las cuales nuestras tortugas amigas debían nadar contrarreloj rodeadas de infinitas fuentes de electricidad, las cuales mermaban nuestra vida y nos llevaban a la inexorable muerte.

El juego es una pelota toda rota e injugable que nos lleva a revolear el control contra la pantalla; el nivel de dificultad absurdamente elevado y la total falta de atención a los detalles lo vuelven rápidamente un juego olvidable, pero fue el primero y, por lo tanto, tiene merecidísimo el espacio en esta lista.

Un detalle que no podemos dejar pasar es que, en el arte de la portada original de este juego de NES, las "tortus" tienen todas su antifaz rojo, ya que el detalle del color asociado a cada una de ellas (Leo azul, Migue naranja, Don violeta y Rafa Rojo) no estaba implementado todavía. Esto es algo muy posterior agregado al diseño de los personajes, concretamente más acorde a la primera temporada animada, con la cual los personajes pasaron al estrellato y cambiaron radicalmente el público que los consumía.

Imagino escenarios hipotéticos en los cuales este juego hubiera llegado a las manos de quienes escriben este texto hoy y padecer esos niveles de frustración que tan bien se pueden apreciar en la obra de Rolfe. Gracias, providencia, por evitarnos esa tortura infantil.

COMPUTARIZADAS

Aunque originalmente fue planeado para la Nintendo NES, el primero de las tortugas fue porteado para casi todas las computadoras hogareñas, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum, etc. Hubo también una versión para DOS, tan rota y buggeada que en una determinada parte no podíamos avanzar más. Debíamos saltar de una plataforma a otra, pero era imposible llegar. Para sortear esta parte, había que ingresar un cheat o aprovechar un glitch que nos permitía seguir adelante como si nada.

Donatello does machines (that's a fact, Jack!)

Es aquí donde comienza lo que vamos a llamar la edad de oro de los juegos de las tortugas; los siguientes tres títulos descubrieron la fórmula de cómo debía ser un juego protagonizado por tortugas ninjas adolescentes: beat 'em up multijugador puro y duro.

El 7 de diciembre de 1990 salía en los fichines del norte *Teenage Mutant Ninja Turtles - The Arcade Game*, un arcade que pretendía ponernos en la piel de alguno de nuestros cuatro héroes a fin de rescatar a la bella April O'Neil y, eventualmente, a nuestro sensei, Splinter. Con la posibilidad de cuatro jugadores (o dos, dependiendo del modelo del fichín), era una fiesta asegurada que se convirtió rápidamente en un clásico y, años después, en cita obligada en el MAME.

La versión de NES explota, a nuestro humilde criterio, de la mejor forma las máximas capacidades de la consola. El juego es un simpático recorrido por diversos escenarios de la ciudad luchando contra el Foot Clan y los enemigos clásicos de las tortugas como jefes finales de cada pantalla: Krang, Bebop y Rocksteady (aka Rocoso), algún que otro Rock Soldier y la final contra el mismísimo Oroku Saki, mejor conocido por todos nosotros como Shredder o Destructor.

El juego no innova demasiado en el género, es lineal y corto (algo de lo que pecarán todos los títulos de esta saga), pero no deja de cumplir con su propósito. Tal es la importancia y trascendencia de este título que fue la elección indiscutida para ilustrar la portada de este número de ***Replay***.



ARRANCARON EN ROJO

Un detalle que no podemos dejar pasar es que, en el arte de la portada original del juego de NES, las "tortus" tienen todas su antifaz rojo, ya que el detalle del color asociado a cada una de ellas (Leo azul, Migue naranja, Don violeta y Rafa Rojo) no estaba implementado todavía.

FURIA VERDE. Los caparazones ninjas atrajeron a los vivos de siempre, que utilizaron la imagen de las tortugas vendiendo productos de dudosa calidad. Obras de teatro y shows televisivos fueron algunos de los ardides comerciales de los chantapufis de siempre.

CERO TORTUGAS

En su época de gloria, estas tortugas fueron una maquinita de hacer billetes, que no se detendría en juguetes solamente: nos dio sujetacordones, armas ninjas de plástico soplado y, por supuesto, fichines.

Raphael is cool but (c)rude (gimme a break!)

El 18 de septiembre de 1991 Konami saca al mercado *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time* para los fichines y un año después, su versión de Super Nintendo, que es la que realmente nos importa. Esta no es un port igual al arcade, pero nos faltaría espacio aquí para marcar todas las diferencias.

Si en el título anterior la vida de nuestra mejor amiga y la de nuestro maestro estaban en peligro, nos cuesta imaginar qué es lo que estará en juego en esta edición. Resulta no ser otra cosa que la Estatua de la Libertad... OK. Así que nuestras queridas tortugas deberán viajar por el tiempo para lograr recuperar un enorme pedazo de concreto con forma de mujer, el cual fue robado por nuestros ya conocidos villanos. No pidamos demasiada profundidad en la trama, hay que salvar LA LIBERTAD. Dinosaurios, piratas, el Salvaje Oeste, la distopía futurista, avanzaremos como tortugas en escenarios julioverneanos por un pedazo de concreto.

Vale destacar el hermoso Mode 7 que se puede apreciar en el escenario del "futuro", cuando nuestras tortugas viajan sobre pseudopatinetas antigravedad circulares dignas de *Volver al futuro*. Cruzaremos diez hermosos niveles con una música destacable (algo que ocurre en toda la franquicia) en uno de los juegos más largos de las tortus.

La mecánica de juego se va a repetir en los siguientes dos títulos, todos ellos hermosos juegos, absolutamente divertidos y dignos de ser comprados y rejugados al infinito.

Michelangelo is a party dude (party!)

No nos vamos a poner demandantes con la originalidad en la trama de *Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist* (92); a fin de cuentas, estos juegos son dignos hijos de la serie animada, que tampoco brilla por tener tramas profundas, y no lo vamos a justificar con un "es un producto para chicos"; simplemente así eran las historias.

Acá el relato es similar al *Turtles in Time*, salvo que nuestros villanos favoritos no solo se roban la Estatua de la Libertad, sino que se llevan también toda la ciudad de Manhattan con ella. Semejante acto de villanía solo puede ser realizado gracias a que (como bien lo señala Shredder mientras se las agita a las tortugas vía TV) consiguieron en la dimensión X la "hyperstone", la cual les permite de algún modo reducir la ciudad al tamaño de una maqueta digna de un estudiante de la IUNA (o, mejor dicho, de la UNA).

Las tropelías de nuestros enemigos nos llevan a pasearnos por todos los lugares imaginables a fin de recuperar nuestra preciada ciudad, alcantarillas, obras en construcción, dojos ninja, el terrorífico tecnódromo, etc.

La dinámica de juego será la misma de tantos otros juegos de las tortugas, pero nos tomamos la libertad de destacar que en este título tendremos la posibilidad de luchar contra bosses que incluso en la serie y las películas son C-listers, como Tatsu (el ninja segundo al mando del Foot Clan) o el Dr. Baxter Stockman cuando todavía era un humano sin poderes de moscón repulsivo.

Luego de una batalla final con un Shredder pasado de papota, totalmente inflado y más duro que durmiente de tren, las tortugas se despiden de nosotros en su hermoso globo aerostático porque Donatello does machines (that's a fact, Jack!).

¡Cowabunga!

Las tortugas ninja son un tesoro de la infancia para muchos, un pequeño pero importante fragmento de aquel material con el que se construye la nostalgia y que nos mueve el piso cada vez que recordamos que "todo tiempo pasado fue mejor", por más que esto no siempre sea cierto.

Para cerrar, una breve anécdota sobre las tortugas. Esta ocurre en una de esas calurosas noches de verano en los 90, cuando las vacaciones nos permitían jugar con el viejo y cansado Electrolab rojo y blanco. Diego, siendo un tierno niño, abandona la cruzada ninja mutante cayendo rendido en los brazos de Morfeo; Carlos queda jugando solo, enfrentando las oleadas de ninjas deseosos de tomarse una sopa de tortuga. El final no hubiera sido otro que el game over si nuestra madre, total neófita en los videojuegos, no hubiera tomado el control dos: madre e hijo terminaron el *Teenage Mutant Ninja Turtles - The Arcade Game* (89) en ese Family Game rojo y blanco esa calurosa noche de verano.

ADEMÁS DE MORIR DE MIL MANERAS DIVERTIDÍSIMAS, EN EL *PRÍNCIPE DE PERSIA* SE PUEDEN HACER UN MONTÓN DE COSAS CON ESTOS CHEATS PERDIDOS EN LAS ARENAS DEL TIEMPO.

.JUEGO PRINCE OF PERSIA .PLATAFORMA DOS .TXT EZEQUIEL VILA



READY.

■ ANTES DE LA MILLONARIA FRANquicia y los reboots, antes de Ubisoft y la película de Disney, el *Príncipe de Persia* era sinónimo de plataforma y aventura en la PC (en realidad, primero en la Apple II). El juego fue desarrollado por Jordan Mechner para Brøderbund en 1989 e innovó con una plasticidad de movimientos nunca antes vista. El secreto de Mechner fue implementar la técnica de animación Rotoscope que ya había utilizado para *Karateka*, pero esta vez copiando los movimientos de su hermano haciendo acrobacias y gimnasia artística.

Deseo concedido

Para los que cuando eran chicos no se daban mucha maña con los juegos, tenemos la agradable no noticia de que el *Prince* incluía una parva de trucos que venían integrados en todos los ports. Lo curioso es que no se trataba de cheats destrabables con inputs durante el gameplay o en la loading screen,

✱LO CURIOSO ES QUE NO SE TRATABA DE CHEATS DESTRABABLES CON INPUTS DURANTE EL GAMEPLAY O EN LA LOADING SCREEN, SINO QUE HABÍA QUE CARGAR EL JUEGO CON UN COMANDO ESPECIAL

sino que había que cargar el juego con un comando especial. En cualquier versión de DOS alcanzaba con agregar la expresión "megahit" al comando de carga para activar los truquitos: "A://prince/prince.exe megahit". Luego, adentro del juego, se activaban apretando SHIFT y alguna tecla.

Actualmente, si se corre el juego desde Windows, alcanza con crear un archivo de texto, escribir adentro "prince.exe megahit" y renombrar el file como "cheats.bat" en la misma carpeta que el ejecutable.

Ahora, ¿cuáles son los cheats que nos permitía desbloquear este comando?

Next!

SHIFT+L: el clásico warp al siguiente level. Si realmente no tenés ganas de pelear contra el esqueleto del nivel 3 (a todos nos da cagazo cuando aparece), esta es una cómoda y aburrida opción.

IDDQD

SHIFT+T: no es invulnerabilidad exactamente, pero cada vez que usamos este cheat el príncipe obtiene una flechita más de HP, pudiendo llegar hasta 10.

La gran Indiana Jones

SHIFT+K: no importa cuán buen espadachín pueda ser tu enemigo si con solo apretar estas dos teclas lo podés desparramar por el suelo, no sin antes hacerlo largar un grito agónico.

¡Cortaste toda la looz!

SHIFT+B: este truquito apaga la iluminación de todos los objetos inanimados de la pantalla. Un gran modo de juego para los que se saben todos los escenarios de memoria. Los demás no van a durar mucho ya que el ratio de caídas en precipicios sube drásticamente.

René Lavand mode on

SHIFT+W: ¡no se puede hacer más lento! Con este modo activás la caída lenta que normalmente solo te da el jarrón del nivel 7. Muy bueno para explorar zonas a las que no se puede acceder normalmente (sin morir).

Lo que viene, lo que viene

SHIFT+N/U/H/J: con estas teclas podemos explorar las pantallas adyacentes a donde nos encontramos. Este cheat es compatible con el de matar guardias, lo cual lo hace todavía más injusto para los pobres esbirros de Jaffar.

El tiempo es relativo

SHIFT+ +/-: agregar o quitar tiempo según convenga. A pesar de que el reloj de arena lo maneje Jaffar, acá las cosas se hacen según las dicte el jugador. Buen truco para armar speedruns picantes.

Dado vuelta estás vos

SHIFT+I: uno de los más divertidos "trucos" del juego consiste en invertir la pantalla. El juego rota 180° y el príncipe recorre los mismos niveles pero patas para arriba. Lo más entretenido de este modo es que los controles se mantienen ajenos al cambio, por lo que, al apretar la flecha izquierda, nos movemos hacia la derecha. En este experimento lewiscarolliano, la dificultad crece notablemente.

Instant Jesus

SHIFT+R: la muerte es un estado pasajero. Alcanza con usar este truquito para levantarte cual Lázaro ahí donde el juego te haya matado. Muy interesante: si te tirás por el pozo del final del nivel 3 y usás este truco, el juego se rompe y aparecés en una suerte de pesadilla malflasherа del príncipe, llena de caídas eternas, entornos oscuros y baldosas faltantes. ®

PRENDIDO A LOS JUEGUITOS DESDE SU PRIMERA ATARI, DIEGO RIPOLL CONTESTA UN MINIRREPO INSPIRADO EN VIDEOGAMES.

.TXT ANDREA CUKIER

¿A QUÉ COSAS LES METÉS FICHA?

A todo lo nuevo que me guste, trato de darle un lugar al aire. Música, películas, artistas inspiradores o comunicadores que tienen algo interesante para contar.

¿QUIÉN ES EL PLAYER 2 DE TU VIDA?

El nonno. Mi abuelo siempre estuvo cuando lo necesité en mi vida y es el artífice de que haya podido estudiar locución para laburar en lo que amo hacer.

"LE DIJE GAME OVER A LA ETAPA DE LA MUSICA ELECTRÓNICA, ME CANSÓ MÁS QUE TODO LO QUE TENGA MARACUYÁ".

SI TU ENERGÍA SE MIDIERA TIPO HEALTH BAR, ¿QUÉ COSAS LA LLENARÍAN CUANDO TE QUEDÁS EN ROJO?

Un abrazo fuerte, palabras de aliento de la persona indicada, un café gigante y arrancar para la radio.

GAME OVER

¿QUÉ ETAPA DE TU VIDA YA TERMINÓ?

Le dije Game Over a la etapa de la música electrónica, me cansó más que todo lo que tenga maracuyá.

¿ALGO QUE TE HAYA HECHO CRECER?

Los errores. Reconocerlos y aprender de ellos. Y el Polper B12.

¿A QUÉ/QUIÉN/QUIÉNES LES GANASTE UNA BATALLA POR KO?

A las hormigas que tenía en el jardín y se me estaban metiendo en casa. Les tiré con todo y nunca más volvieron a aparecer. Que me perdone Greenpeace.

ALGÚN LOGRO EN TU VIDA QUE CUANDO PASÓ FUE COMO BAJAR LA BANDERITA DEL MARIO Y PASAR DE NIVEL...

Cuando Lalo Mir me pidió que lo cubriera en su programa de Radio Del Plata. Que mi maestro y referente me confiara su lugar para reemplazarlo fue una medalla que me colgué en el corazón.

¿A DÓNDE TE GUSTARÍA ESCAPARTE?

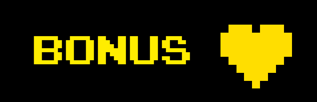
A Ámsterdam. Es una ciudad que me fascina, por su paisaje urbano, sus canales y su mentalidad de avanzada.

¿CUÁL FUE EL PRIMER VIDEOJUEGO QUE JUGASTE Y CUÁL ES EL ÚLTIMO?

En los fichines, el primero que recuerdo haber jugado fue el *Asteroids*. Después miles, entre Atari, Commodore 64, PC, teléfonos, tablets y todas las PlayStation. El *Star Wars Battlefront* fue el último que me abdujo, en unos meses sale el II y ya estoy ansioso por jugarlo. ®

DIEGO RIPOLL

LOCUTOR, AMANTE DEL FÚTBOL, BOSTERO DE LEY Y FANÁTICO DE LA PLAY, DIEGO RIPOLL SE AUTODEFINE EN LAS REDES COMO *NICE GUACHITO*. INICIÓ SU CARRERA EN RADIOS BARRIALES A LOS 15 AÑOS Y SU GRAN OPORTUNIDAD LLEGÓ CON LA COCONDUCCIÓN DE *EL PARQUÍMETRO*, DONDE BRILLÓ COMO EL *PLAYER 2* DE FERNANDO PEÑA. DEJÓ SU MARCA EN KABUL Y ROCK & POP Y PASÓ FUGAZMENTE POR LA TEVÉ. ACTUALMENTE LO ESCUCHÁS EN *BASTA DE TODO*, UN CLÁSICO DEL ÉTER QUE SALE DE LUNES A VIERNES DE 13 A 17 HS. POR METRO 95.1.



POCAS COLECCIONES TAN RECORDADAS COMO BASURITAS, QUE CON SUS DELIRANTES MALFORMACIONES REVOLUCIONÓ LOS RECREOS DE TODO EL PAÍS DURANTE LOS 90.

.TXT JUAN IGNACIO PROVÉNDOLA .JPG GENTILEZA HERNÁN PAZ



SACANDO FIGUS DEL TACHO

Niños completamente enyesados (Aldo Lorido), perforados por clavos (Omar Tillado) o comiéndose un plato de ojos (Matías Queroso) hicieron de Basuritas un verdadero objeto de colección dentro de la cultura criolla de figuritas de los 90. Los dibujos escalofriantes combinados con nombres alucinantes despertaron alocados fanatismos en los recreos de Argentina, aunque el fenómeno fue de alcance planetario. Comenzó en 1985, en Estados Unidos, como Garbage Pail Kids ("chicos del basurero"), nombre que parodiaba a una línea comercial de muñecas que después les ganó un juicio por esa burla.



"WINNERS DON'T USE DRUGS"

William S. Sessions, Director, FBI